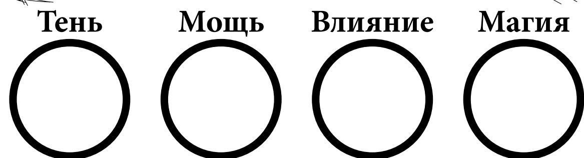


Граф

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Способности

◯ **На крыльях ночи.** Ты может тратить ингредиенты 1 к 1, чтобы давать штраф на любые ходы, совершаемые против тебя или Иглы (например, потратить 2 ингредиента, чтобы дать штраф -2 и т.д.).

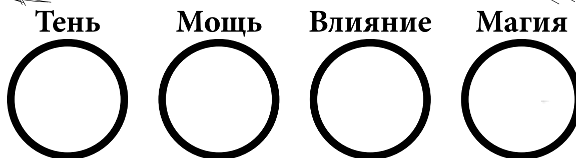
◯ **Запасное убежище.** Вычеркни у всех Игроков информацию «знание об убежище Графа». Начиная с 3-й недели это не повлияет на расчеты местоположения Ритуала. Одноразовое (вычеркни после использования).

◯ **Кровь на губах.** Если ты убиваешь любого Игрока в Смертельной схватке, повысь свою Подготовленность на 2.

◯ **Цыганский табор.** В начале любого своего хода ты можешь призвать на помощь своих слуг-цыган. У тебя появляется новый спутник "Цыганский табор", но ты должен тратить 1 ингредиент в начале каждой недели на их содержание (включая эту неделю). Ты может распустить табор, когда посчитаешь нужным.

◯ **Ренегат.** В начале 4-й недели ты можешь сменить сторону. Ты должен объявить об этом. Но не должен вскрывать свою карту (т.е. только те, кто вскрыли тебя, поймут на чьей ты теперь стороне). Одноразовое (вычеркни после использования).

◯ **Чужой труп в гробу.** Когда кто-то в Смертельной Схватке убивает тебя (снижает твою Подготовленность ниже 0), ты можешь отдать убийце Артефакт в обмен на жизнь. При этом ты не теряешь Подготовленности в этом ходу и никто более не может с тобой взаимодействовать. Если эта способность не была взята заранее, ты можешь взять её, вычеркнув любую другую способность.



Игла

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Способности питомца

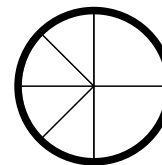
Благодаря скорости и незаметности, Игла может шпионить за 2 целями в 1 ход. Комбинировать Шпионаж с другими действиями нельзя.

Артефакт

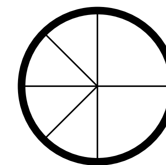
Фамильный перстень. Повышает максимальную Подготовленность на 1.

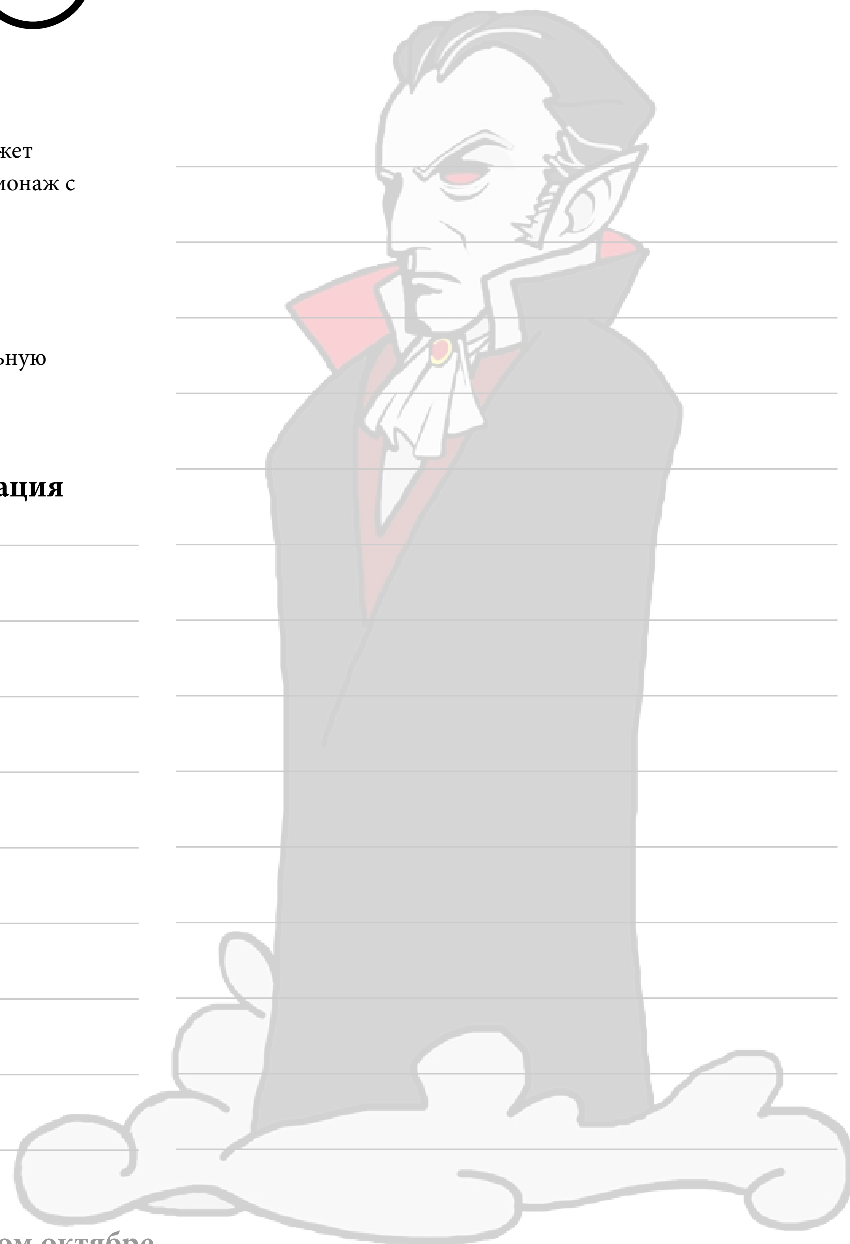
Добытые артефакты и информация

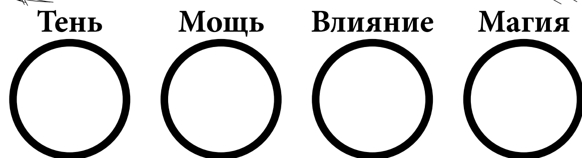
Долг



Подготовленность







Джек

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Способности

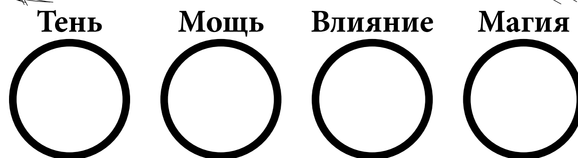
◯ **Волшебный Долг.** Следуя Зову Долга, ты можешь бросать +Магия, вместо +Влияние. Кроме того, ты дополнительно понижаешь 1 Долг в любом случае, даже на 6- (т.е. на 6- твой Долг не измениться).

◯ **Инкогнито.** Если кто-то повышает твой Долг, вместо этого потрать ингредиент. Один раз в неделю.

◯ **Рыжий локон.** Когда при сборе Ингредиентов ты вытягиваешь Плоть (Червы), возьми следующий ингредиент. Если он тоже оказывается Плотью, продолжай брать ингредиенты (ты не можешь набрать в итоге более 3-х). Если тебе удалось взять 3 Плоти подряд, Долг всех игроков, включая тебя, повышается на 1. Кроме того, твоё имя ещё долго не сойдет с заголовков газет.

◯ **Любопытный нос.** Если ты или Нюх добыл информацию о стороне другого Игрока, повысь свою Подготовленность на 1.

◯ **Запасливый.** Если умирает любой Спутник, (исключая Нюха), возьми 1 ингредиент. Это способность работает только 1 раз в неделю.



Нюх

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Способности питомца

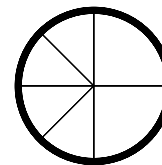
Если ты или Нюх получаете урон во время Смертельной Схватки, то ты можешь перевести Нюха в состояние ранен или убит, но не снижать свою Подготовленность. Таким же образом можешь снизить свою Подготовленность, но спасти Нюха от раны или смерти.

Артефакт

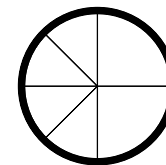
Нож Джека. Когда ты вступаешь в Смертельную схватку другим Игроком и убиваешь его (снижаешь его Подготовленность ниже 0) или его спутника, то получаешь 2 ингредиента, но повышаешь свой Долг на 1.

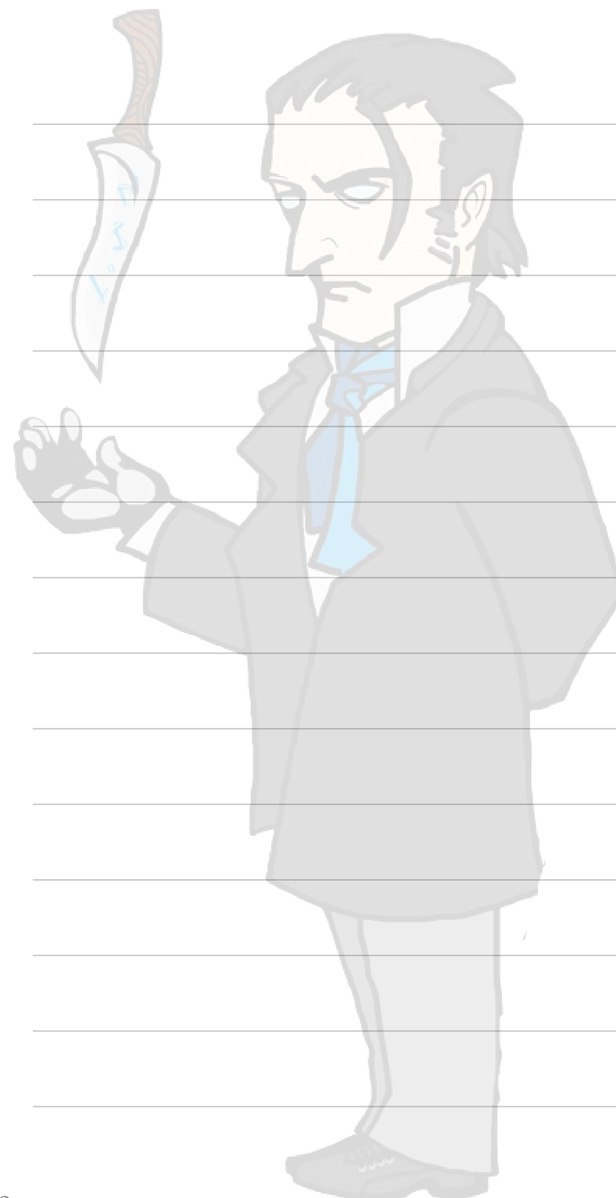
Добытые артефакты и информация

Долг



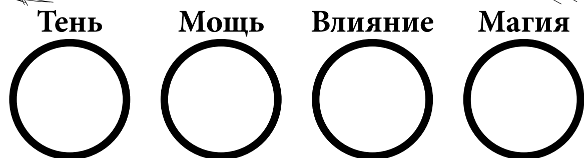
Подготовленность





Добрый Доктор

Тень Мощь Влияние Магия



Способности

◯ **Вот крыса!** (Особый ход) Вместо поиска ингредиентов, Бубон может похитить случайный ингредиент из запасов другого персонажа, если знает, где тот живёт.

◯ **Удачный эксперимент.** Потрать 1 ингредиент и отмени повышение Долга от действий Экспериментального Человека в этом ходу. Если Экспериментальный Человек убит, сразу вычеркни этот ход.

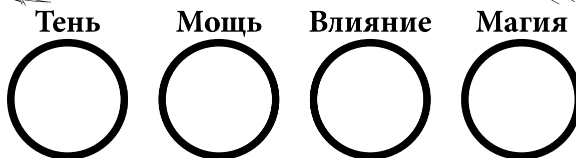
◯ **Хозяина нет дома.** Если ты не используешь ход Экспериментального Человека, то в эту неделю о тебе возможно получить информацию не более первого уровня (местонахождение убежища). Если Экспериментальный Человек убит, сразу вычеркни этот ход.

◯ **Прощай, друг!** Если Экспериментальный Человек дожил до Ритуала, то ты можешь убить его и получить 3 дополнительных Ингредиента. Если Экспериментальный Человек убит, сразу вычеркни этот ход.

◯ **Перестраховка.** Если счётчик твоей Подготовленности падает ниже 0, пожертвуй Экспериментальным Человеком и оставь значение равное 0. Если эта способность не была взята заранее, Добрый Доктор может взять её, вычеркнув любую другую способность без возможности повторно ее взять.

Бубон

Тень Мощь Влияние Магия



Способности питомца

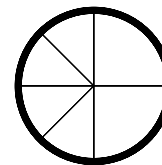
Бубон - это крыс, который отлично вынюхивает, подсматривает и подслушивает. Если Бубон успешно следил за персонажем или его спутником, то в следующем ходу ты получаешь полный успех на 7+ на аналогичное действие.

Артефакт

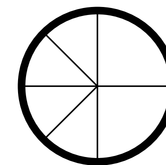
Экспериментальный Человек. Является еще одним спутником. Позволяет совершать 1 дополнительный базовый ход в неделю ценой повышения счетчика Долга на 1 (всё-таки, скрывать деятельность Экспериментального Человека стоит определенных хлопот). Если Экспериментальный человек ранен, он восстанавливает себе здоровье в начале следующей недели. Другие персонажи не могут узнать сторону Доктора с помощью Шпионажа, пока жив Экспериментальный Человек.

Добытые артефакты и информация

Долг

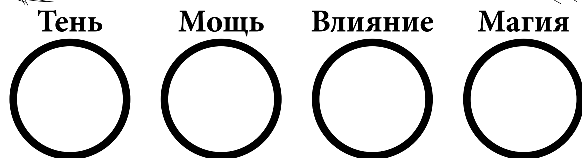


Подготовленность



Безумная Джилл

Тень Мощь Влияние Магия



Способности

◯ **Ведьма.** Если Ингредиент, который ты нашёл, является Алхимией (Пики), ты берешь второй Ингредиент из колоды. Если он также является Алхимией, ты продолжаешь брать Ингредиенты (не более 3-х в итоге). Если у тебя получилось набрать 3 Алхимии подряд, то ты должен дать информацию о себе случайному Игроку, т.к. твои действия не остались не замеченными.

◯ **Сглаз.** Когда ты вступаешь в Смертельную схватку с другим Игроком или его Спутником, используй +Магия, а не +Мощь. на 10+ ты, на выбор, дополнительно получаешь 1 Ингредиент или 1 Подготовленность.

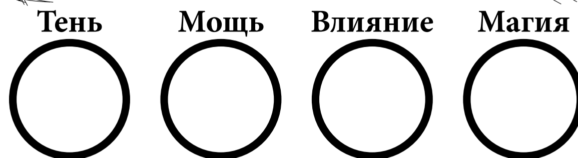
◯ **Верный спутник.** Когда кто-то убивает твоего Спутника, ты можешь перевести его в состояние «Ранен», потратив 1 ингредиент Алхимии.

◯ **Защитный Ритуал.** (Особый ход) Ты знаешь заклинание, которое защищает любой дом от Шпионажа ИЛИ любого Игрока от повышения Долга, спровоцированного другими Игроком или Спутником, на 1 ход. Трать 1 ингредиент на каждый дом или Игрока, которых ты хочешь защитить на следующую неделю. Ты можешь защищать только тех, кто на это согласен. Однако в награду ты получаешь по 1 информации о каждом доме или Игроке под твоей защитой. Наконец, если ты защищаешь только себя, то это не считается ходом.

◯ **Обряд древних.** Ты можешь выяснить место Ритуала, не зная расположения всех убежищ. Заплати 2 ингредиента, если тебе не хватает 1 Знания убежищ, и 4 ингредиента если не хватает 2 Знаний.

Дымка

Тень Мощь Влияние Магия



Способности питомца

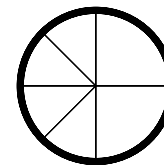
Серая Дымка — волшебная кошка. Если ты отправляешь ее шпионить за другими персонажами, то она не получает Проблем на 7-9.

Артефакт

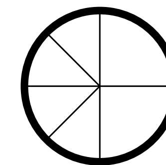
Метла. Пока Метла у Джилл, если её счётчик Долга достигает максимального значения, то ведьма получает шанс спастись — внеочередной бросок Долга. После этого артефакт ломается.

Добытые артефакты и информация

Долг



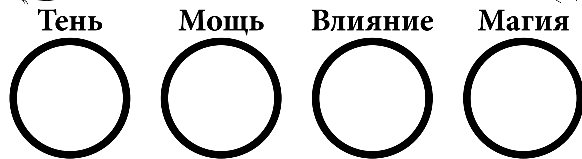
Подготовленность





Ларри Тальбот

Тень Мощь Влияние Магия



Способности

◯ **Травник.** Если Ингредиент, который ты нашёл, является Травами (Трефы), ты берешь второй Ингредиент из колоды. Если он также является Травами, ты продолжаешь брать Ингредиенты (не более 3-х в итоге). Вычеркни этот ход, если ты потерял свою оранжерею.

◯ **Вой в ночи.** Хорошие новости: твоя Подготовленность растёт на 1 в начале каждой недели, (включая эту неделю). Но есть и плохие новости: Долг тоже начинает расти быстрее на 1 (итого +2 Долга каждую неделю).

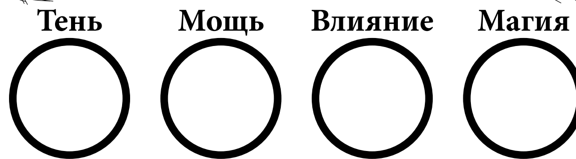
◯ **Оскал смерти.** Если кто-то наносит тебе смертельный удар в схватке, ты умираешь, но понижаешь Подготовленность противника на 3. Если эта способность не была взята заранее, ты можешь взять её, вычеркнув любую другую способность.

◯ **Запутать следы.** Если против тебя была предпринята успешная попытка Шпионажа, то в следующем ходу все попытки Шпионажа против тебя получают штраф -1.

◯ **Жажда крови.** Если ты опустил Подготовленность другого персонажа до 0, потрать ингредиент и снизь ее до -1 (убей его). Кроме того, ты побеждаешь при ничьей на кубах во время Ритуала.

Ларри Тальбот

Тень Мощь Влияние Магия



Способности питомца

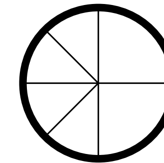
Зверь внутри тебя и есть твой спутник. Хорошие новости: убить спутника будет непросто (он использует твой счётчик Подготовленности), да и в передаче информации он не ограничен: все, что знает твой зверь, знаешь и ты.

Артефакт

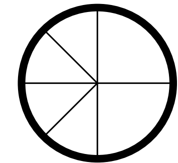
Оранжерея. Ты получаешь один дополнительный ингредиент в начале каждой недели.

Добытые артефакты и информация

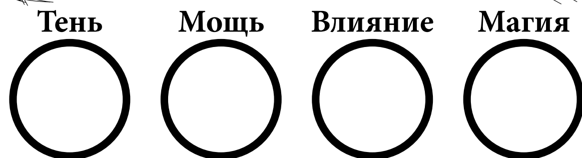
Долг



Подготовленность







Великий Детектив

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Способности

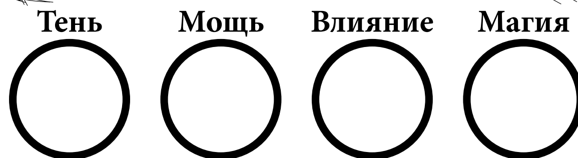
◯ **Он невиновен!** Потрать 1 ингредиент. Ты снижаешь Долг на 1 себе или любому другому Игроку. Один раз за неделю.

◯ **Неопровержимая улика.** Если ингредиент, который ты нашёл, является Плотью (Черви), ты можешь повысить Долг любого персонажа на 1. Один раз за неделю.

◯ **Маскировка.** Шпионя за кем-либо, тебе надо собрать на 1 информацию меньше, чтобы узнать принадлежность твоей цели к Открывающим или Закрывающим.

◯ **Друзья в полиции.** Используй эту способность в начале хода любого игрока. Первый, кто следующим вытянет Плоть (Червы) из колоды ингредиентов, повышает свой счётчик Долга на 1. Один раз за неделю.

◯ **У вас револьвер с собой?** Ты тратишь ход Помощника, взамен получая возможность выбрать лучший результат из двух бросков на любой из базовых ходов. Кроме того, ты получаешь бонус +1 к Шпионажу, если у тебя нет информации о Цели, или +1 к Смертельной схватке, если у тебя есть информация о Цели.



Помощник

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Способности питомца

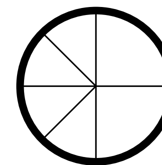
Ты и Помощник можете передавать друг другу информацию в любое время в любых количествах. Кроме того, один раз за ход Помощник может дать тебе +1 на любой бросок (после броска, и итоговый результат не может быть лучше 7-9).

Артефакт

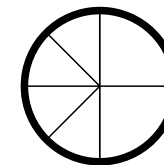
Трубка. Рутинное повышение Счетчика Долга в начале каждой недели не касается Великого Детектива.

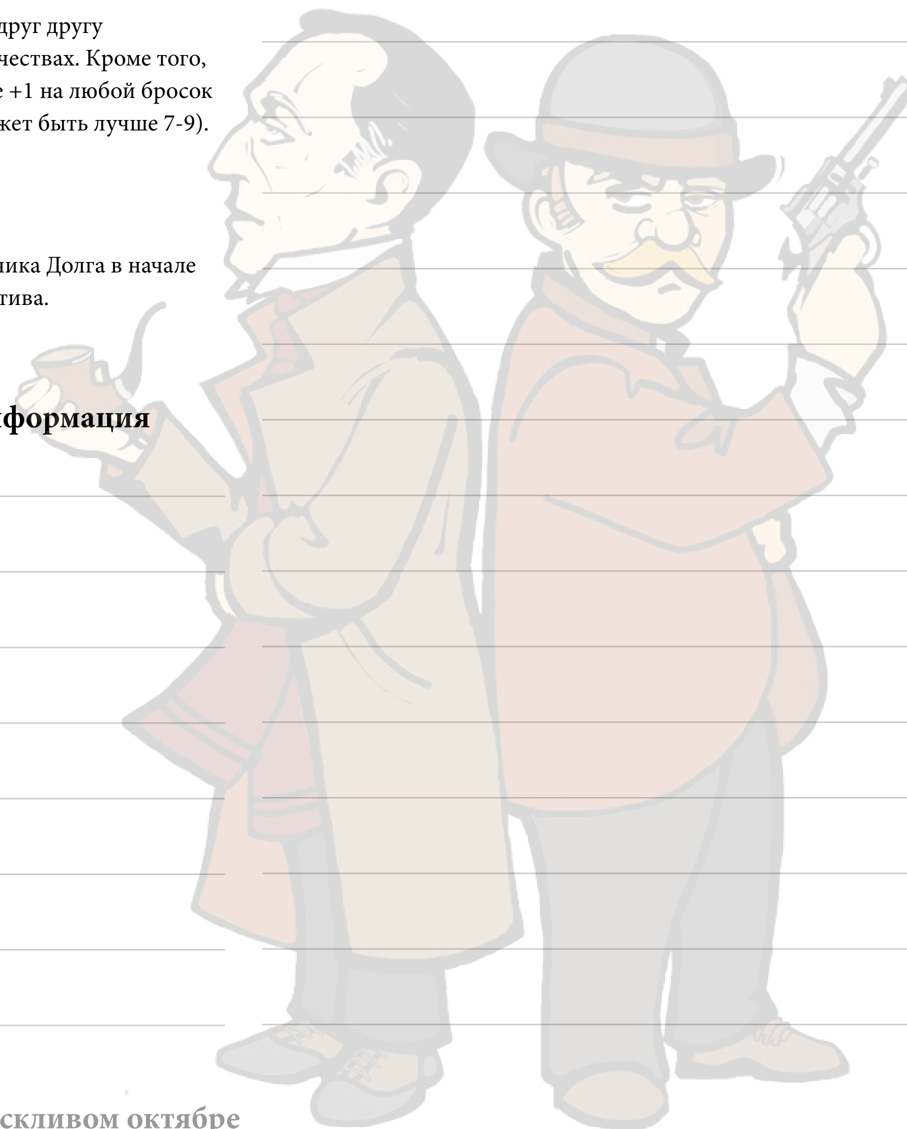
Добытые артефакты и информация

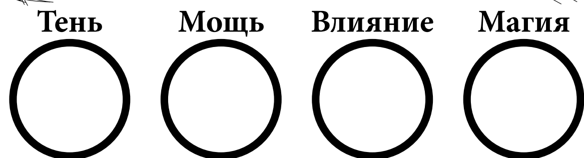
Долг



Подготовленность







Викарий Робертс

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Способности

◯ **Ритуальное убийство.** Убив другого Игрока или его спутника, ты увеличиваешь свою Подготовленность на 1. Кроме того, ты можешь поднять панику среди населения. Долг всех персонажей, включая тебя, поднимается на 1.

◯ **Древние знания.** Когда при сборе Ингредиентов ты вытягиваешь Реликт (Бубны), возьми следующий ингредиент. Если это тоже Реликт, то продолжай брать ингредиенты (ты не можешь набрать в итоге более 3-х). Если тебе удалось взять 3 Реликта подряд, то твоя Подготовленность понижается на 1 из-за силы Реликтов, сводящей тебя с ума.

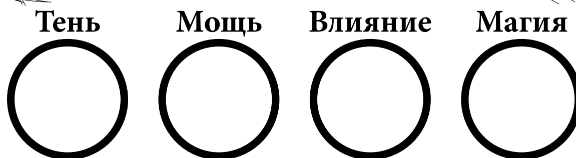
◯ **Друзья-вивисекторы:** (Особый ход) Когда ты похищаешь спутника другого Игрока (не действует на Помощника Детектива и Тальбота) бросай + Тень.

- На 10+ все прошло гладко и Игрок сможет освободить своего спутника только через неделю.
- На 7-9 ты похитил спутника, но Игрок может освободить его на это неделе.
- На 6- Игрок получает 1 информацию над тобой.

Игроки, у которых ты похитил спутников, могут потратить ход, чтобы их спасти. Если спасти спутника сразу, то он невредим. Если через неделю — ранен (или убит, если он уже был ранен на момент похищения). Если через 2 недели — убит. Если спутник погиб таким образом, то ты получаешь 1 ингредиент.

◯ **Толпа с факелами.** Когда ты вступаешь в Смертельную Схватку с другим Игроком, ты можешь увеличить свой Долг на 1, но дополнительно снизить ему Подготовленность на 1, даже при 6-.

◯ **Я ещё вернусь за тобой!** В Смертельной схватке на 6- ты получаешь 1 информацию о своей Цели.



Текила

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Способности питомца

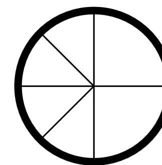
Текила — белая ворона. Если Текила успешно шпионила за другим Игроком или спутником, то ты получаешь бонус +1 к Смертельной схватке против него на следующей неделе.

Артефакт

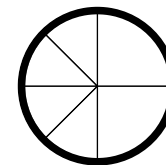
Пятиугольная чаша. Во время Ритуала ты можешь обменять чужие артефакты, имеющиеся на руках, на 2 куба.

Добытые артефакты и информация

Долг



Подготовленность





Базовые ходы

Поиски ингредиента : **2d6 + Магия**

На 10+ ты не только отыскал новый ингредиент, но и узнал где искать следующий: возьми из колоды 2 ингредиента, выбери один, а второй положи сверху или снизу колоды.

На 7-9 возьми из колоды 1 ингредиент и получи проблемы

На 6- ты потерпел фиаско. Получи проблемы.

Шпионаж: назови свою Цель и бросай 2d6 + Тень

На 10+ ты раскрыл его тайну и получил над ним преимущество: получи 1 информацию о Цели и либо повысь Долг цели на 1, либо воспользуйся преимуществом (см. раздел Информация).

На 7-9 ты раскрыл его тайну, но выдал себя: получи 1 информацию о Цели и можешь попробовать воспользоваться преимуществом, но только если Цель на это согласна. В любом случае получи проблемы.

На 6- на самом деле шпионили за тобой: Цель получает 1 информацию о тебе, а ты получаешь проблемы.

Зов долга: **бросай 2d6 + Влияние**

На 10+ твой Долг уменьшается на 1 и выбери одно:

- в следующую неделю твой Долг не поднимется сам собой;
- твой Долг уменьшается ещё на 1;
- вылечи спутника (переведи его из состояния «Ранен» в состояние «Здоров»).

На 7-9 твой Долг уменьшается на 1. Если хочешь — получи проблемы и выбери одно из списка на 10+.

На 6- твой Долг увеличивается на 1 и ты получаешь проблемы.

Смертельная схватка: назови Цель, брось 2d6 + Мощь.

На 10+ выбери 1 (или 2, но получи проблемы. При этом можно выбирать один и тот же пункт дважды):

- снизь Подготовленность Цели на 1;
- рань спутника Цели (или убей его, если он уже был ранен).

На 7-9 выбери 1 из списка на 10+, но получи проблемы.

На 6- ты проиграл - Цель выбирает 1 из списка на 10+ для тебя и ты получаешь проблемы.